

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY

CHAMPIONSHIP



MANUAL

Vous venez d'acquieser Sega Rally 2, félicitations ! Ce logiciel est exclusivement conçu pour la console de jeux Dreamcast. Il est recommandé de lire les instructions du présent manuel avant de commencer à jouer.

SEGA RALLY 2TM

CHAMPIONSHIP

FICHIERS DE SAUVEGARDE	31
COMMANDES	32
COMMENCER	34
MODE DE JEU	36
OPTIONS	38
ANGLE DE VUE	39
ECRAN REPLAY	41

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE	42
ENREGISTREMENTS	42
PARAMETRES DU VEHICULE	43
PRESENTATION DES VEHICULES	44
CLASSEMENT DE SEGA RALLY	44

malin

FICHIERS DE SAUVEGARDE

8113

Ce jeu nécessite une carte mémoire pour le stockage des parties.
La carte mémoire Visual Memory (VM) est vendue séparément.

À la fin d'une partie

Sélectionnez **SAVE/LOAD GAME** (SAUVEGARDES ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE) à partir du menu **Mode Select** (Sélection du mode) afin de sauvegarder votre partie. Vous pouvez également sauvegarder votre partie à la fin de chaque course à partir du menu **Result** (Résultat). Ce jeu ne fait pas de sauvegarde automatique. Si l'alimentation est coupée avant la sauvegarde, vous perdrez les fichiers de la partie.

Pour continuer une partie enregistrée

Insérez une carte mémoire dans la manette avant d'allumer le console Dreamcast. Les fichiers seront automatiquement chargés à partir de la carte mémoire Visual Memory. Si vous insérez la carte mémoire après avoir recommencé à jouer, vous devrez d'abord perdre à la fin la partie en cours et les fichiers déjà sauvegardés.

MANETTE DREAMCAST



Insérez la carte mémoire Visual Memory dans le port d'extension à de la manette.

YOLANT

Vous pouvez également utiliser la carte Visual Memory avec le volant.



CONTENU DE LA SAUVEGARDE

Fichier Visual Memory du jeu (sauvegarde(s) - option)	Capacité de stockage
Visualizer l'inséparément	30
Parier Replay (1 fichier par Parier)	60 Maximum
Fichier personnalisé de véhicule	—
Jusqu'à 30 sauvegardes	—

ATTENTION

Lors de la sauvegarde, vous ne devez jamais éteindre le console, ni débrancher la manette Dreamcast. Le retrait de la carte Visual Memory vous risque d'endommager les fichiers sauvegardés. Vous ne pouvez pas sauvegarder le fichier d'une partie après le carte Visual Memory et cette dernière contient déjà un fichier existant.

© 1998 Sega. Tous droits réservés. Tous les noms de produits sont des marques.

COMMANDES

- ▲ Sega Rally 2 comportera un mode solo et un mode Deux joueurs.
- ▲ Recherchez une manette à un port de la console avant de l'insérer.
- ▲ Vous pouvez modifier la configuration des boutons. Voir Options p.36. Les configurations présentées aux pages 32 et 33 correspondent au Type A.
- ▲ Vous pouvez également régler les commandes analogiques. (Voir Calibrage p.36)

MANETTE DREAMCAST

Stick analogique

- ⬆⬇⬆ Direction (Free analogique)
- ⬆⬇⬆ Mode Select (Sélection du mode)

Joystick multifonctionnel

- ⬆⬇⬆ Direction
- ⬆⬇⬆ Mode Select (Sélection du mode)



Bouton analogique D
Feu (Free analogique)

Bouton analogique G
Accélérateur (Free analogique)



Carte mémoire
(Unit Your Memory - visible séparément)

Bouton ⬆⬇⬆ Rétrograde

Bouton ⬆⬇⬆ Change d'angle de vue

Bouton ⬆⬇⬆ Free à deux
Mode Select - Carrel (Sélection du mode
Analogique)

Bouton ⬆⬇⬆ Mettre les vitesses
Mode Select - Enter (Sélection du mode
Train)

Bouton Start Start/Pause



Sega Rally 2 est compatible
avec le Vibration Pack
(vendu séparément) insérer
le Vibration Pack dans le port
d'extension 2 de la manette
Dreamcast.

- ▲ Ne touchez jamais le stick analogique, les boutons analogiques D et G, ni le volant lorsque vous êtes dans la console Dreamcast. Vous risquez d'interrompre l'utilisation de la manette et d'entraîner une des dysfonctionnements.
- ▲ Si vous touchez accidentellement les commandes analogiques tout en allumant la console, éteignez-la et rallumez-la tout de suite, sans toucher la console Dreamcast ni la volant.

Vous pouvez, à tout moment en cours de partie, revenir à l'écran d'accueil en appuyant simultanément sur les boutons **○** **○** **○** **○** et sur le bouton Start de la console Dreamcast. Vous pouvez aussi appuyer sur les boutons **○** et **○** en même temps que le bouton Start de votre console.

VOLANT (vendu séparément)



▲ Utilisez le volant si vous souhaitez effectuer des manœuvres de précision.

Le volant Dreamcast n'est pas compatible avec le Virtual Race.

POUR COMMENCER

Une fois allumée, la console Dreamcast commence par vérifier et télécharger les fichiers du jeu à partir de l'unité Visual Memory. Dès que l'écran d'accueil s'affiche, appuyez sur le bouton Start pour afficher le Mode Select Menu (Mode Selection du menu). Sélectionner un mode à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle et appuyez sur le bouton Start ou le bouton  pour valider.



ARCADE	1/04	SALVEGARDE ET CHARGEMENT	
CHAMPIONNAT 10 ANS	1/04	DE LA PARTIE	1/04
CONTRE LA MONTRE	1/04	ENREGISTREMENTS	1/04
COURSE A DEUX JOUEURS	1/04	PARAMETRES DU VEHICULE	1/04
OPTION	1/04	PRESELECTION DU VEHICULE	1/04

COURSE SELECT MENU (MENU DE SELECTION DU CIRCUIT) (AP, TA, 3P)

Sélectionnez un circuit à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle et appuyez sur le bouton Start ou le bouton  pour valider.



CAR/TRANSMISSION SELECT MENU (MENU SELECTION DE LA TRANSMISSION / VEHICULE) (ALL)

Sélectionnez un véhicule et un type de transmission (manuelle ou automatique) – le nombre de vitesses/asse en fonction du type de véhicule. Faites votre sélection à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle et appuyez sur le bouton Start ou le bouton  pour valider. En mode Time Attack (Contre la montre), le menu Car settings (Paramètres du véhicule) apparaît après le menu Transmission select (Sélection de la transmission).



Légende : AP / Practice (Entraînement) (Arcade), 10YO / 10 year Championship (Championnat 10 ans), TA / Time Attack (Contre la montre), 2P / 2 player Battle (Mode deux joueurs), ALL / All modes (Tous les modes).

ECRAN D'ENTREE DE NÔM (ALL)

Entrez votre nom de course (Sept lettres maximum). Ce nom apparaît sur l'écran de la course pendant le jeu (Page 4) et sous Time Attack (Contre la montre).



Stick analogique et croix multidirectionnelle : sélectionner une lettre. Bouton **START** : retourner à l'écran précédent/sélectionner la sélection de la lettre. Bouton **START** : sélectionner une lettre. Bouton **START** : sélectionner END (FIN), entrer END (FIN) pour confirmer le nom entré.

■ En mode Time Attack (Contre la montre) : l'arrêt d'urgence de nos appareils à la fin de la course.

MENU DE SÉLECTION DE LA PARTIE (PA, 3P)



Sélectionner la partie (1P = Special Stage) (Course Spéciale) qui vous souhaitez parcourir ainsi que le nombre d'équipe. Utilisez le stick analogique ou la croix multidirectionnelle et appuyez sur le bouton Start ou sur le bouton **START** pour valider. Dans une partie à deux joueurs, la fenêtre Show qui trace l'optimisation du véhicule le plus lent) apparaît après avoir sélectionné le nombre de tours.

■ Seriez-vous additionnel (SUPER 88) la fenêtre Show qui trace l'optimisation du véhicule le plus lent) n'apparaît pas.

ECRAN D'INFORMATIONS ROUTIÈRES (10/10)

Cet écran affiche le statut et les conditions routières. Effectuez la sélection à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle et appuyez sur le bouton Start ou le bouton **START** pour valider.



START RALLY (COMMENCER LE RALLYE)
CAR SETTINGS (PARAMÈTRES DU VÉHICULE)

Commencer la course
Afficher les paramètres du véhicule
Voir p. 43

GAME MODE (MODE DU JEU)

ARCADE

Sélectionnez le mode (CHAMPIONSHIP (CHAMPIONNAT) ou PRACTICE (ENTRAÎNEMENT))

CHAMPIONSHIP (CHAMPIONNAT) (Règle : TIME LIMIT) (TEMPS LIMITE)

Mécanisme mis à 10 adversaires contrôlés par ordinateur. Vous devez terminer chaque circuit avant que le temps soit épuisé. (Si vous échouez, vous aurez perdu le point.) Le critère de temps peut être augmenté ou diminué dans mesure le long du circuit. Le temps restant en fin de chaque est additionné au compteur de l'étape suivante.



PRACTICE (ENTRAÎNEMENT) (Règle : TIME LIMIT) (TEMPS LIMITE) (Variable : CIRCUIT)

Sélectionnez l'un des quatre circuits et laissez une seule course un véhicule contrôlé par ordinateur. Vous devez finir avant que le temps total soit épuisé.



10 YEAR CHAMPIONSHIP (CHAMPIONNAT 10 ANS)

Inscrivez-vous à un championnat qui dure 10 ans. Commencez par la première année. Si vous terminez le dernier circuit de chaque année, vous passerez à l'année suivante. Au cours de la même année, vous affronterez des conducteurs millionnaires variables et devrez le battre. Les années (année après-midi, année nuit). Si vous arrivez en première position quelle que soit l'année, vous pourrez choisir un autre type de véhicule.

Règle : TIME LIMIT (TEMPS LIMITE) Variable : ANNEE

Options : CAR SETTINGS (PARAMÈTRES DU VÉHICULE)

TIME ATTACK (CONTRE LA MONTRE)

Il s'agit d'une course contre la montre. Vous pouvez courir sur les 16 circuits qui apparaissent dans le 10-year Championship (Championnat 10 ans) et les véhicules personnalisés peuvent être utilisés en mode Time Attack (Contre la montre). Toutes les courses seront effectuées dans de bonnes conditions climatiques.



Variable : CIRCUIT (SE, 3 LAPS (3 TOURS), FREE RUN (CONDUITE LIBRE)) ANNEE

Options : CAR SETTINGS (PARAMÈTRES DU VÉHICULE), GHOST CAR (VÉHICULE PHANTÔME)



2 PLAYER BATTLE (MODE DEUX JOUEURS)

Deux joueurs s'affrontent sur un circuit donné en deux horizontalement classés les véhicules en mode 10 year Championship (Championnat 10 ans)

Variable : CIRCUIT (ISS), 3 LAPS/ 5 LAPS (3 TOURS/ 5 TOURS), ATMT
Options : TIMELAG (DIFFÉRENCE DE TEMPS), SLOWER CAR BOOST (OPTIMISATION DU VEHICULE LENT)

Variables & Options

CIRCUIT
CIRCUIT (ISS)

3 LAPS/ 5 LAPS
(3 TOURS/ 5 TOURS)
FREE PAIR
(CONCOURS LIBRE)

TIMELAG
(DIFFÉRENCE DE TEMPS)

ATMT

SLOWER CAR BOOST
(OPTIMISATION DU
VEHICULE LENT)
CAR BETTIMES
(PARAMÈTRES DU
VEHICULE)
GHOST CAR
(VEHICULE FANTÔME)

Sélectionner le circuit, voir p.34
Sélectionner une spécial stage (Stage spécial) (ISS) Voir p.34
Sélectionner une course de 3 ou 5 tours.

Passer un temps limité sur l'étape de votre choix. Pour sortir, mettre vous sur le jeu et sélectionner EXIT (QUITTER)

Le premier véhicule qui passe la ligne d'arrivée endosse le compteur. Si la deuxième voiture ne rent pas la course, la partie est terminée !

Sélectionner une transmission manuelle ou automatique. Selon le véhicule, vous pouvez sélectionner de 4 à 7 intervalles de vitesse.
Sélectionner le paramètre pour "boost" le véhicule le plus lent

Personnaliser votre véhicule, voir p.40

Pour vous trouver à l'image d'une voiture qui ne déplace le véhicule raccompagne enregistré dans le fichier Replay (Voir p.40). Sortez par le menu Fugue, choisissez dans Options, voir p.38



VEHICULE FANTÔME

OPTIONS

Sélectionner **OPTIONS** à partir du menu **Mode Select** (Sélection du mode) afin d'afficher le menu **Options**.



▲ Sélectionner **DEFAULT** (**DEFAULT**) afin de restaurer les paramètres originaux.

GAME SETTINGS (PARAMÈTRES DU JOU)

- SPEED (VITESSE)**
Afficher la vitesse en Km/h ou en MPH (ALL).
- DEFAULT VIEW (VUE PAR DÉFAUT)**
Changer l'angle de vue par défaut de la caméra (ALL).
- DIFFICULTY (DIFFICULTÉ)**
Ajouter le temps supplémentaire du compteur après avoir passé le ligne d'arrivée (AC).
- RACE COMPARE (COMPARAISON DE TEMPS)**
Sélectionner le paramètre afin d'afficher les différences de temps. (CH, 10YC, TA)
- CO-DRIVER (COPILOTE)**
Sélectionner une voie d'annonce ou de lecture pour le copilot (AC, 10YC, TA). Réglez ou choisissez les scènes de route (SP).
- SHORT CAR (VÉHICULE FANTÔME)**
Activer ou désactiver le véhicule fantôme (TA).

DEVICE SETTINGS (RÉGLAGE DES PÉRIPHÉRIQUES)

- TYPE A - COMMANDER**
Sélectionner trois affectations différentes pour les boutons de la manette à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle. Sélectionner **MOD** (**MODIFIER**) afin de choisir vos propres paramètres.
Réglez les commandes analogiques. Sélectionner la touche analogique que vous souhaitez modifier à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle. Appuyez sur le bouton **+** pour valider le paramètre et le bouton **-** pour afficher la quantité associée.
- CALIBRATION (CALIBRAGE)**

SOUND SETTINGS (RÉGLAGE DU SON)

- Sélectionnez un des trois du menu. Réglez le volume de la musique de fond (BGM), des effets sonores (SE) et des commentaires de voix (VOCS). Sélectionnez la musique de fond pour chaque étape.

▲ Les paramètres sonores ne peuvent pas être sauvegardés.

Légende : BP : practice (entraînement) (Annonce), 10YC : 10-year Championship (Championnat 10 ans), TA : Time Attack (Contre la montre) SP : 2 player Battle (Mode deux joueurs) ALL : all modes (Tous les modes).

ANGLE DE VUE

Vous pouvez choisir entre un angle de vue Conducteur ou un angle de vue Arrière du véhicule.
Voir p.32 et p.33.



- 1. Boîte à vitesse / rapport en cours
- 2. Tactymètre / tour du moteur
- 3. Compteur / vitesse en cours
- 4. Nom du véhicule / Nom total
- 5. Temps instant
- 6. Position / position actuelle
- 7. Trois meilleurs temps de l'équipe en cours

Le tactymètre indique la vitesse du véhicule en tours.

ÉCRAN TIME ATTACK (CONTRE LA MONTRE)



ÉCRAN 2 PLAYER BATTLE (DEUX JOUEURS)



- 9. Fastest lap (Meilleur tour) / meilleur tour du circuit en cours
- 10. Car Record (Enregistrement du véhicule) / meilleur temps du circuit en cours avec le véhicule utilisé
- 11. Course Record (Enregistrement du circuit) / meilleur temps total enregistré du circuit en cours
- 12. Course progress (Progression du circuit) / affiche la progression des positions en mode 2 player (Deux joueurs) (l'écran du véhicule se déplace de gauche à droite)

MENU PAUSE

Appuyez sur le bouton Start pendant le jeu afin d'effectuer une pause et afficher le menu Pause. Effectuez votre sélection à l'aide du stick analogique ou de la croix multi-directionnelle et appuyez sur le bouton Start ou le bouton  pour valider.



CONTINUE (CONTINUER)

Retour au jeu (ALL)

CHARGE COURSE

Retour au menu Course Select

(CHARGER LE CIRCUIT)

(Sélection du circuit) (AP TA, 3P)

CHANGÉ CAR (CHANGER

Retour au menu Car Select (Sélection de véhicule) (RC, AP TA,

LE VEHICULE)

10VC)

CHANGÉ YEAR

Retour au menu Year Select (Sélection de l'année) (10VC)

(CHANGER L'ANNÉE)

INSTANT (RECOMMENCER)

Retour au début de la course (ALL)

EXIT (QUITTER)

Retour au menu de Sélection du rétroviseur du replay (ALL)

END REPLAY (FIN REPLAY)

Légende : AC : Championnat (Arcade) , AP : Entraînement (Arcade) , 10VC : 10 Year Championship (Championnat 10 ans) , TA : Time Attack (Contre la montre) , 3P : 3 Player Battle (Mode deux joueurs) , ALL : All items (Tous les modes)

RESULT MENU (RESULTATS)

Le menu Result (Résultat) apparaît après la fin de la course. Faites votre sélection à l'aide du stick analogique ou de la croix multi-directionnelle et appuyez sur le bouton Start ou le bouton  pour valider.

À La présentation du menu Results (Résultat) varie en fonction du mode que vous avez choisi.



EXIT (QUITTER)

Retour au menu de la Sélection du circuit

SAVE REPLAY (SAUVEGARDER REPLAY)

Enregistrement d'un fichier de Replay

REPLAY

Visionner un replay

RETRY (NOUVEL ESSAI)

Recommencer la même course

SAUVEGARDE DE LA PARTIE

Enregistrement des fichiers d'une partie

À Ce jeu mémorise vos parties mémoires pour la sauvegarde des parties. La carte mémoire Visual Memory (VM) est vendue séparément.

À Afin de sauvegarder les informations correspondantes, sélectionnez SAUVEGARDE/CHANGEMENT DU JEU à partir du menu Sélection de mode ou SAUVEGARDE DU JEU à partir du menu Result.

ECRAN REPLAY

Pour visionner un replay de votre course, sélectionnez **REPLAY** à partir du menu **Pause** (**F10** ou **F12**). Modifiez l'angle de la caméra à l'aide des commandes suivantes. Pour les joueurs sauvegardés, vous pouvez également effectuer votre sélection à partir de l'écran des enregistrements.

MANETTE DREAMCAST (G)

BOUTON ANALOGIQUE G BOUTON ANALOGIQUE D



VOLANT (RC)



COMMANDES	G	RC
VUE ARRIERE	BOUTON +	BOUTON +
VUE FOX	BOUTON -	BOUTON -
VUE DE COTE	BOUTON -	BOUTON -
VUE DE VEHICULE	BOUTON +	BOUTON +
DEPLACEMENT DE LA CAMERA DE SAISON A DROITE (VUE DE COTE-DROITEMENT) O ARRERE (VUE D'ARRIERE) O	CROIX MULTI-DIRECTIONNELLE ++	BOUTON ANALOGIQUE D
APPAREILAGE DU KILOMETRAGE ON/OFF	CROIX MULTI-DIRECTIONNELLE ++	BOUTON ANALOGIQUE D
CAMERA ROTATIVE (VUE ARRIERE)	STICK ANALOGIQUE	VOLANT
ZOOM AVANT (VUE ARRIERE)	BOUTON ANALOGIQUE D	NA
ZOOM ARRIERE (VUE ARRIERE)	BOUTON ANALOGIQUE G	NA
MENU PAUSE (POUR F4)	BOUTON START	BOUTON START

(SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE

Sélectionner **SAUVEGARDE (SAVE) (SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE)** à partir du menu Mode Select (Sélection du mode) via le sous-menu

menu **SAUVEGARDE (SAVE) (SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE)** afficher

votre sélection à l'aide du stick analogique ou de la croix multifonctionnelle

puis appuyer sur le bouton **OK** pour valider. Sélectionner **SAUVEGARDE (SAVE)** pour

enregistrer les données dans deux fichiers — un fichier des paramètres du jeu (commence

à enregistrer) et optionnel) et un fichier de sauvegarde des enregistrements (fichier actif) dans la

carte VM.

▲ De jeu nécessite une carte mémoire pour le sauvegarde des parties. La carte mémoire Visual Memory (VM) est vendue séparément.

▲ Vous ne pouvez sauvegarder que si la carte VM contient déjà un fichier actif.



ENREGISTREMENT

Sélectionner **ENREGISTREMENT (RECORD)** à partir du menu Mode

Select menu (Sélection du mode) pour afficher les différents classements

de chaque mode et le mode de passage du classement.

▲ Pour visionner un record sauvegardé à partir du menu Record (Paramètres),

sélectionner l'heure enregistrée et appuyer sur le bouton **OK**.



VISIONNER DES ENREGISTREMENTS A L'AIDE DE LA CARTE VM

Si le fichier de sauvegarde des enregistrements a été

sauvegardé à partir du menu Save à Load Game (Sauvegarde

et chargement d'une partie), vous pouvez visionner les

enregistrements à partir de chaque mode et du mode de passage

de classement à l'aide de la carte VM.

Activer le Record Viewer (visionneuse d'enregistrements).

Sélectionner le mode de jeu (symbole du jeu) en appuyant

sur le bouton Mode (pour valider en appuyant sur le bouton **OK**).

Nous allons alors le visionneuse d'enregistrements. Quand le

logo Sega Rally 2 apparaît, appuyez simultanément sur les

boutons **OK** et **START**.



PARAMETRES DU VEHICULE

Sélectionner **CAR SETTINGS** (PARAMETRES DU VEHICULE) à partir du menu Mode Sport (Personnel et mode) du Nissan Road Information Information Routière ou du menu Transmission Select Information de la transmission, pour la Corolla. Il montre seulement, afin de personnaliser votre véhicule. Les informations personnalisées peuvent être sauvees en mode Game la course (Info Rallye) et 1/8 Mile Championship (Championnat 1/8 mile). Afin de charger un véhicule personnalisé, sélectionner le même type de véhicule à partir du menu Car Select (Sélection du véhicule), ainsi du système de lecture dans Car Settings (Paramètres du véhicule) = sélectionner **DATA** (Données).



COPIER (COPIER)

TRANSMISSION
GEAR RATIO (RAPPORT DE VITESSE)
FRONT SUSPENSION
SUSPENSION ARRETE
REAR SUSPENSION
REAR SPOILER (ARRIÈRE)
STEERING (VOLANT)
BLAKE (FREIN)
TIRE TYPE (TYPE DE PNEU)
CORNER (SÉLECTION)
SELECTION DU CIRCUIT
TEST RUN (POUR D'ESSAI)
START RALLY (DÉBUT DU RALLY)
END (QUITTER)
INFORMATION

Sélectionner une copie (copier) ou de lecture pour la copie.

Sélectionner la nouvelle donnée ou sélectionner l'option la copie de données.

Appuyer la suspension avant.

Appuyer la suspension arrière.

Appuyer la suspension de volant.

Appuyer la suspension du frein.

Sélectionner un type de pneu.

Sélectionner le circuit et les conditions de test.

Essai 1/8 Mile.

Choisir un test d'essai.

Commencer la course.



USER FILE (FICHIER)

- SPILATION**
- LOAD FILE** (CHARGER FICHIER) - Charger les fichiers sauvegardés
- SAVE FILE** (SAUVEGARDER FICHIER) - Sauvegarder les fichiers personnalisés
- DELETE FILE** (SUPPRIMER FICHIER) - Effacer les fichiers sauvegardés

Sélectionner du menu du véhicule personnalisé (7 lettres maximum).

Mode analogique/Mode numérique/Mode - Sélectionner une lettre.

Bouton **←** Retourner à l'écran précédent/Annuler la sélection de la lettre.

Bouton **→** Sélectionner une lettre.

Bouton **Start** - Sélectionner **END** (FIN) - valider **END** (FIN) pour confirmer le nom.

▲ Les lettres du menu Car Settings (Paramètres du véhicule) valent en lettres du mode personnalisé. ▲ Ce jeu nécessite une carte mémoire pour la sauvegarde des parties. Le carte mémoire **MSX** (MSX) est vendue séparément.

PRESENTATION DU VEHICULE

Sélectionnez CAR PROFIL > PRÉSENTATION DU VÉHICULE à partir du menu Mode Sélection (Sélection du mode) afin de visionner une séquence interactive accompagnée d'un résumé des caractéristiques de chaque véhicule. Chaque fois que vous arrivez en tête sur une année du 10 Year Championship (Championnat 10 ans) le nombre de véhicules disponibles augmente de 1.

CLASSEMENT SEGA RALLY

Visionnez le Sega Rally Network Ranking (Classement Sega Rally) sur Segasally.com. Gagnez le droit d'accès à l'ordinateur du mot de passe inscrit sur l'écran d'inscrépiment (Voir p.42) ou la carte VM (Voir p.42) afin de visionner les classements pour chaque mode, type de véhicule, enregistrement hebdomadaire et totaux en temps réel. Veuillez utiliser le disque Dream Key (inclus dans le matériel vendu) afin d'écouter ou site internet. Le mot de passe est également requis pour charger votre meilleur temps.



MOT DE PASSE



<http://www.segarally.com/>

Accès via Dream Key

Écran d'inscrépiment ou carte VM